Julien Lheureux

LES TABLATURES EN COULEUR

EXPLOITEZ AU MIEUX LES TABLATURES POUR GUITARE QUE VOUS TROUVEREZ GRATUITEMENT SUR LE WEB

www.guitare-et-couleurs.com

VERSION 1.0

Cliquez ici pour savoir s'il existe une version plus récente

Autorisation de Diffusion pour une durée illimitée

Vous pouvez distribuer librement des exemplaires gratuits de cet ebook sur votre site Internet, par courriel, l'offrir à vos amis, à vos collègues, le donner en cadeau à vos visiteurs sur votre site Web, etc.

Vous pouvez aussi l'offrir uniquement sous forme de cadeau gratuit, par exemple avec un achat effectué sur votre site internet ou aux personnes qui s'abonnent à votre newsletter.

Attention ! Vous devez cependant distribuer la totalité de cet ouvrage, sans l'altérer ou le modifier sans une permission de l'auteur. Vous ne pouvez pas le diffuser partiellement, ni sous format imprimé ou photocopié, ni le distribuer de manière jugée illégale (comme le spam*) ou immorale.

Vous vous en doutez certainement, si vous ne respectez pas une seule de ces conditions, le droit de diffusion et de revente vous est immédiatement retiré, et nous nous réservons le droit légitime de vous réclamer des dommages et intérêts.

* Le spam est un courriel commercial non sollicité adressé à une ou des personnes qui ne vous connaissent pas.

INTRODUCTION

Le présent document a pour but de répondre à un besoin très souvent exprimé chez les débutants guitaristes : « Comment exploiter les tablatures que je viens de télécharger ? »

Car en effet, certaines tablatures sont offertes sans « mode d'emploi ».

De plus, il en existe différents formats, et différentes syntaxes.

Nous allons voir ici comment tirer le meilleur profit des principaux formats de tablatures disponibles sur internet.

Et pour les rendre encore plus agréables et faciles à étudier, nous allons voir comment les sonoriser et les coloriser, selon des principes qui font l'originalité de Guitare-et-couleurs.com.

Je vous souhaite de grands moments de plaisir avec votre guitare préférée ! [1]

Julien Lheureux

1 N'oublions pas que l'apprentissage, dans quelque domaine que ce soit, et particulièrement dans la musique, doit être un moment de plaisir et non de souffrance !

QU'EST-CE QU'UNE TABLATURE ?

1. ORIGINE DES TABLATURES

Comme beaucoup de gens, je pensais que c'était Marcel Dadi qui avait inventé les tablatures pour guitare. Et lui aussi, semble-t-il, jusqu'à ce jour de 1971 où un certain Robert Gretsh lui fit remarquer que ce système d'écriture musicale existait depuis des siècles (il était déjà utilisé par les joueurs de luth dès le XVI siècle) et qu'il s'utilisait largement aux Etats-Unis.

C'est parce qu'il n'était pas très à l'aise avec le solfège que Marcel Dadi a en quelque sorte réinventé ce système d'écriture et a largement contribué à son développement en France. Et c'est une très bonne chose car c'est un formidable moyen d'apprendre à jouer de la guitare sans être obligé de passer par le solfège[2] !

2. PRINCIPE DES TABLATURES

C'est tout simple : **une tablature n'est rien d'autre que la représentation des cordes de la guitare**. Pas seulement de la guitare, d'ailleurs, mais de tout autre instrument dont le manche est divisé en cases par des barres verticales appelées « frettes ». D'où le terme « instruments à manche fretté ».[3]

Sont donc aussi concernés par la notation en tablatures des instruments tels que la basse, la mandoline, le bandjo, le très populaire ukélélé, etc.

La guitare ayant 6 cordes, la tablature aura 6 lignes. Il y en aura 4 à 5 pour un banjo, 4 à 9 pour une basse, 4 pour le ukélélé, etc.

---

2 Néanmoins, le solfège a du bon ! Tôt ou tard, vous ressentirez le besoin de connaître au moins quelques bases de solfège. Mais quand on aborde le solfège « parce qu'on en a besoin », c'est beaucoup plus facile et agréable à apprendre que lorsqu'on y est forcé !

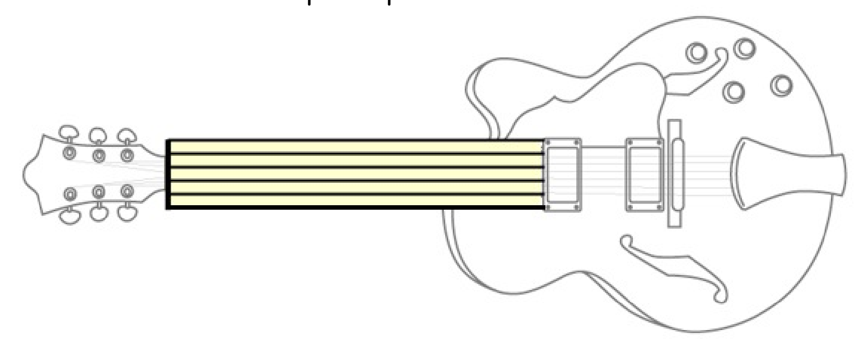
3 **Principe des frettes...** Quand on fait vibrer une corde tendue, on peut émettre un son de hauteur proportionnelle à la longueur de la corde. Si on veut avoir un maximum de notes, il faut un maximum de cordes : c'est pourquoi des instruments où la longueur de la corde est fixe, comme la harpe ou le piano, sont si volumineux. Pour réduire la taille de l'instrument, on a trouvé une solution : faire plusieurs notes avec la même corde. Comment ? En raccourcissant celle-ci.

Il y a deux façons de procéder :

• **sans repères pré-établis**, comme dans le violon. Dans ce cas, l'instrumentiste doit poser avec une grande précision le doigt à l'endroit nécessaire pour jouer une note donnée. Pas facile !

• **avec repères pré-établis : les frettes**. Il devient alors beaucoup plus facile de produire la note juste car les frettes permettent de raccourcir la corde à la bonne longueur. Quand le doigt de la main gauche presse la corde dans une case (l'espace entre deux frettes), la corde touche la frette la plus à droite et se trouve ainsi raccourcie à la longueur nécessaire pour produire la note désirée (forcément plus aiguë que celle produite par la corde à vide puisque celle-ci est plus courte). Les frettes sont positionnées de façon à ce que chaque case corresponde exactement à un demi-ton.

Ce schéma sera certainement plus « parlant » :



Comme vous pouvez le constater, cette représentation est inversée (le haut est en bas et inversement) : c'est tout simplement parce que, quand vous tenez votre guitare et que vous souhaitez regarder le manche, vous êtes obligé(e) de le faire tourner vers vous pour mieux le voir : il se retrouve donc en position horizontale, avec la corde de E (Mi)[4] grave (la plus grosse) vers votre corps et la corde de E aigu (la plus fine) vers l'extérieur.

Imaginez ce que ça donne si vous posez votre guitare sur vos genoux. Si on représente cela sur une page, on obtient le schéma ci-dessus.

Le passage de la tablature au manche est ainsi facilité, surtout quand vous débutez, puisque l'angle de vue du manche est le même. Inversement, si vous voulez conserver vos géniales créations, la transcription de la position de vos doigts sur le manche vers la tablature est également facilitée.

Voilà une tablature vierge telle qu'on peut la trouver souvent représentée sur le web :

```
e|----------|----------|----------|----------|
B|----------|----------|----------|----------|
G|----------|----------|----------|----------|
D|----------|----------|----------|----------|
A|----------|----------|----------|----------|
E|----------|----------|----------|----------|
```

Les lignes horizontales (-----) représentent les six cordes de la guitare. Les lignes verticales (|) représentent les barres de mesure. Les lettres à gauche, qui ne sont pas toujours présentes, correspondent aux cordes de la guitare. Elles sont accordées de façon à ce que la note qu'elles produisent quand elles sont pincées ou frottées à vide soient les suivantes :

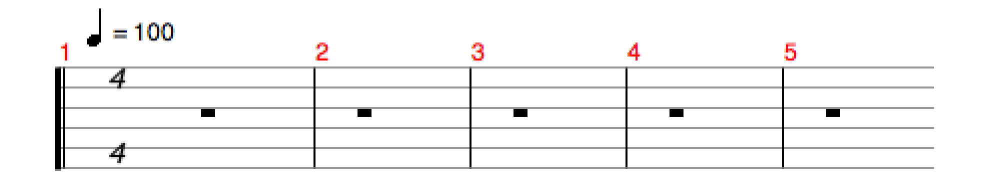
E (Mi) grave – A (La) – D (Ré) – G (Sol) – B (Si) – E aigu

Pour éviter le risque (assez minime cependant quand on a compris le principe de la tablature) de confusion entre la corde de E (Mi) grave et celle de E aigu, certains auteurs ont la bonne idée d'indiquer la corde de E aiguë avec un « e ».

Cette représentation avec de simples caractères de type texte présente un grand avantage : elle est compatible avec tous les éditeurs de texte, tous les navigateurs web et ce, sans faire appel à un logiciel spécialisé. Inconvénient cependant : elle ne peut pas être jouée par ces mêmes logiciels !

4 J'utiliserai la notation anglo-saxonne (A, B, C...) suivie de la notation latine (Do, Ré, Mi...) entre parenthèses pour vous aider à intégrer ces deux systèmes de notation. En effet, vous devrez connaître les deux car les accords sont en général notés en lettres, même si on utilise Do, Ré, Mi, etc. pour les notes. Personnellement, j'aime autant utiliser les lettres partout, mais bon, l'important c'est que le message soit clair !

Voici par exemple une tablature telle que représentée par un logiciel dédié (TuxGuitar, qui est un clone libre de GuitarPro, nous en reparlerons plus loin) :



Ce type de représentation peut varier selon les logiciels, et selon les réglages de ces derniers.

Et voici une version possible de tablature vierge produite par Harmony Assistant :

E5
B4
G4
D4
A3
E3

À noter pour en terminer avec les généralités que les gauchers inversent généralement l'ordre des cordes puisqu'ils tiennent le manche de l'autre côté.[5]

5 Mais je ne conseille pas aux gauchers de prendre une guitare pour gauchers : l'expérience montre que la plupart des gauchers se débrouillent souvent mieux que les droitiers avec les guitares pour droitiers : par exemple, ils sont souvent plus vite à l'aise avec le passage des accords, qui se fait avec la main gauche, naturellement plus agile et plus forte (pratique pour les barrés !) chez le gaucher. De plus, s'habituer à une guitare pour gaucher limite les possibilités de partager avec d'autres musiciens : impossible par exemple d'essayer la guitare du copain s'il est droitier ! De toute façon, jouer de la guitare conduit naturellement à développer son côté « ambidextre », les deux mains étant sollicitées simultanément. Alors pourquoi se compliquer la vie avec une guitare pour gaucher ?

QUELLES INFORMATIONS NOUS DONNE LA TABLATURE ?

La notation classique des notes de musique sur une portée nécessite de la part de l'interprète un travail important d'assimilation de la relation entre la note représentée et la mise en oeuvre de cette note sur l'instrument.

La notation en tablature est plus « directe » et ne nécessite aucun travail d'apprentissage car elle matérialise directement les cordes et les positions des doigts sur celles-ci. Le travail de l'interprète en est donc grandement facilité.

Cela dit, à l'origine, le mot "tablature" désignait toutes les formes possibles de notations musicales (qui ont été très nombreuses à travers les lieux, les époques, et les instruments). On trouve par exemple de nombreuses tablatures pour orgue datant de la Renaissance.

On peut classer les informations apportées par la tablature en plusieurs catégories, qui feront l'objet des paragraphes suivants…

1. NOTES INDIVIDUELLES À JOUER :

Une tablature nous indique :

- la ou les note(s) à jouer
- sur quelle corde…
- et dans quelle case il faut les jouer

Cette information nous est donnée par des chiffres (voir plus loin le schéma récapitulatif) qui représentent le **numéro des cases**. Par exemple : 5 représente la cinquième case (située entre les frettes 4 et 5). Au cas où cela ne semble pas évident à tout le monde, je précise que l'on compte toujours en partant de la tête du manche, donc de gauche à droite.

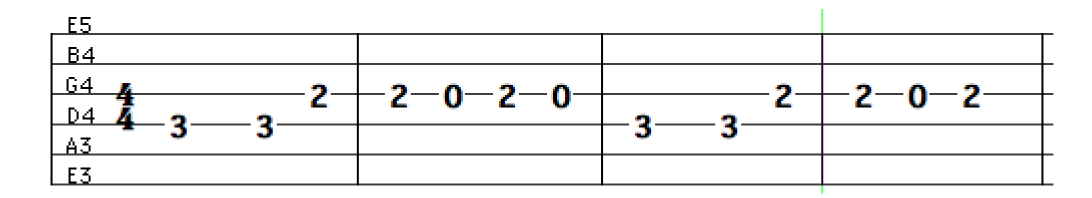
Pour éviter de compter à chaque fois depuis le début du manche, la majorité des guitares ont des repères sur leur manche, sur les cases **3, 5, 7, 9 et 12**. La case 12 correspond aux mêmes notes qu'aux cordes jouées à vide, mais une octave au dessus.

Voici un exemple de ces repères sur un manche de guitare électrique :



Comment numérote-t-on les **cordes jouées à vide** (sans que la main gauche appuie dessus) ? Réponse : on leur attribue tout simplement le **chiffre zéro**.

Voyons ce que ça donne sur un premier schéma de tablature…



Sur le manche, avec votre main gauche, vous allez donc appuyer :

- sur la corde de D (Ré) dans la case 3, deux fois de suite
- sur la corde de G (Sol) dans la case 2, deux fois de suite également
- sur la corde de G (Sol) à vide (chiffre 0)
- etc.

Simple, n'est-ce-pas ?

Essayez pour voir, sans vous préoccuper du rythme, ni de savoir avec quel doigt appuyer : faites plusieurs essais jusqu'à ce que vous trouviez comment positionner les doigts de la façon la plus fluide possible.

Vous avez reconnu ? C'est le début de « A la Claire fontaine », bien sûr !

Cette tablature a été réalisée avec Harmony Assistant. J'affectionne ce logiciel (qui est capable de bien plus de choses que d'éditer des tablatures) parce que ces auteurs y ont intégré deux scripts permettant de coloriser partitions et tablatures selon le code de couleurs de guitare-et-couleurs.com ! Pour en savoir plus à ce sujet, vous pouvez télécharger gratuitement l'ebook et la vidéo **« Les grands principes de guitare-et-couleurs »**.

Quel est l'intérêt de coloriser une tablature ? A vous de juger en lisant ce qui suit !

Dans l'ebook « Les grands principes… » évoqué ci-dessus, j'explique en détail les codes de couleurs que nous utilisons. Je n'y reviens donc pas ici. Ils sont simplement rappelés en bas de chaque page.

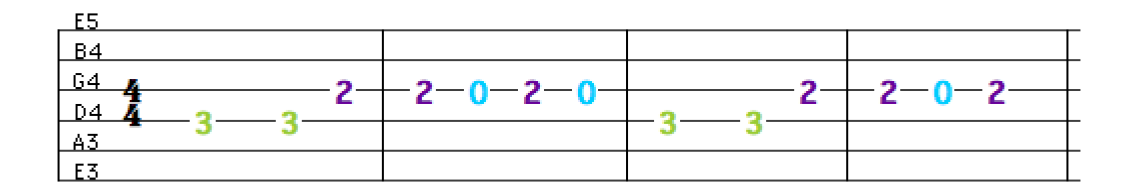
Pour résumer, il y a deux codes de couleur :

- **les couleurs dites « absolues »**, qui représentent toujours la même note : les C (Do) sont toujours en rouge, les D (Ré) toujours en marron, etc.

- **les couleurs dites « relatives »**, car elles ne représentent pas toujours la même note. Ces couleurs, en effet, concernent les degrés des notes au sein d'une gamme. Ainsi, les degrés I (tonique) sont toujours en noir, les degrés II toujours en vert, etc. Si par exemple le degré I est C pour la gamme de C majeur, il sera D pour la gamme de D majeur : d'où le terme « relatif ».

Voyons ce que ça donne sur l'exemple de tablature ci-dessus et ce que l'on peut en retirer comme avantage du point de vue pratique, car c'est bien cela qui nous intéresse en fin de compte...

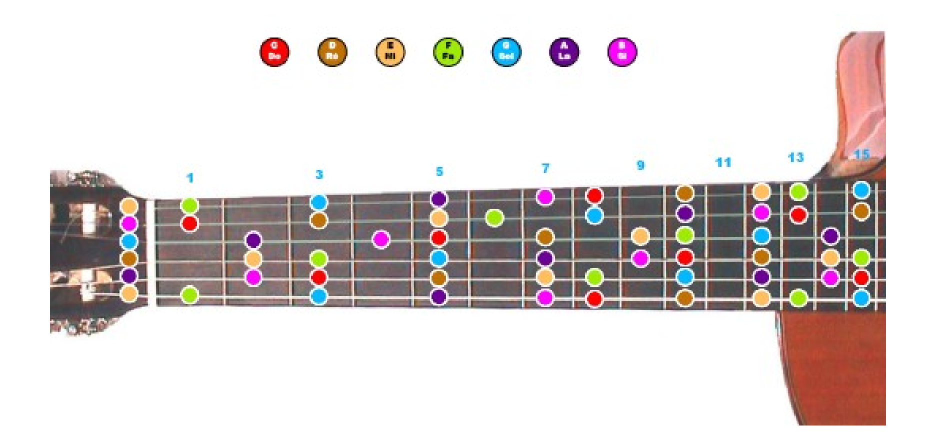
1.1. Tablature et code de couleur « absolu »



Cette seule mise en couleur (instantanée via Harmony Assistant) nous permet de savoir immédiatement quel est le nom de la note à jouer :

- Les « 3 » sont en vert pâle, ce sont donc des F (Fa)[6]
- Les « 2 » sont en violet, ce sont donc des A (La)
- etc.

En plus de cela, vous pouvez facilement rapprocher cette tablature du schéma du manche en couleur que vous trouverez dans le pack ebook-vidéo « Apprenez facilement la manche de la guitare » et dont je reproduis ci-dessous, en miniature, l'une des pages :



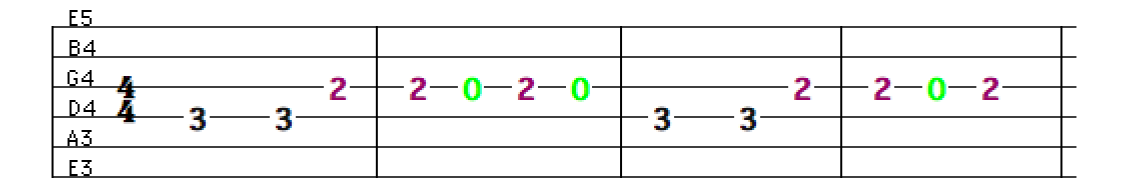
Il devient ainsi beaucoup plus facile de faire un lien « photographique » entre la tablature et l'emplacement des notes sur le manche, qui seront intégrées peu à peu et sans effort.

6 Voir le rappel du code en bas des pages

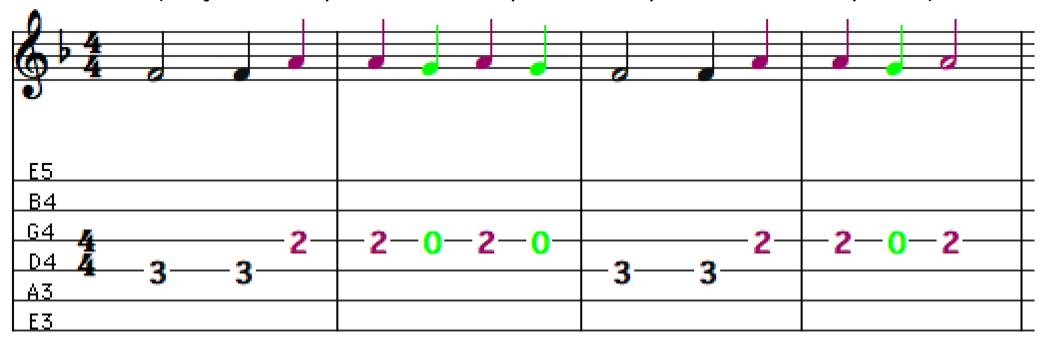
Ce schéma (celui de l'ebook « Apprenez facilement la manche de la guitare » peut être imprimé en A4, pour la guitare classique ou la guitare électrique) est un compagnon très utile pour le guitariste débutant... et même pour le non-débutant !

Autre fonction intéressante de Harmony Assistant : il peut jouer la tablature sur une représentation du manche **tout en conservant le même code de couleur**. Vous pouvez télécharger une mini vidéo qui vous montrera ce que ça donne avec l'extrait de tablature en code de couleur absolu ci-dessus (la qualité est réduite, pour que le fichier soit rapide à télécharger. Vous devez avoir le plug-in QuickTime pour qu'elle s'affiche sur votre navigateur, ce qui est en général le cas si vous avez un navigateur récent. Sinon, vous pouvez installer QuickTime en allant sur le site d'Apple : www.apple.com/fr/quicktime).

1.2. Tablature et code de couleur « relatif »



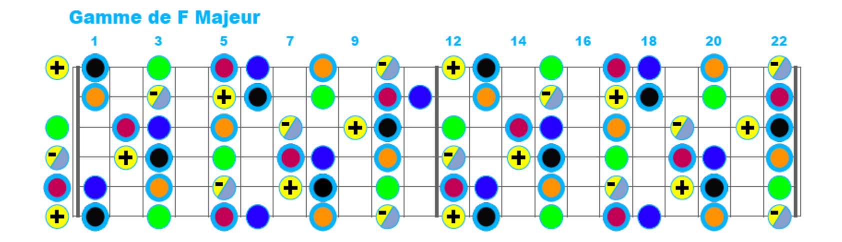
De la même façon que précédemment, c'est un jeu d'enfant d'obtenir de Harmony Assistant qu'il identifie le degré de chaque note au sein de la gamme. La notion de degré ne prend son sens qu'associée à celle de tonalité. La tonalité du morceau de notre exemple, c'est F (Fa) majeur. Elle n'est pas visible sur la tablature, mais on la verrait si on demandait au logiciel d'afficher la portée classique au-dessus de la tablature (ce que je trouve préférable, en particulier pour la lecture rythmique) :



C'est le fait qu'il y ait un bémol (signe ♭) à la clé (c'est-à-dire au début de la portée) qui nous indique que nous sommes en Fa majeur. Si ce que je vous dis ne vous parle pas, ce n'est pas très gênant pour utiliser les tablatures. Mais si vous voulez bien comprendre la notion de tonalité, vous pouvez lire l'ebook « La composition en couleur ». Ce dont vous avez besoin y est expliqué de façon simple, claire et efficace.

Bref, nous sommes donc dans la tonalité de F (Fa) majeur. Cela veut dire que la tonique de la gamme majeure correspondante sera F. Dans le code de couleur relatif (rappelé en bas de la page), toutes les toniques sont en noir. Les secondes sont en vert, les tierces en bordeaux, etc. Pour comprendre les notions de tonique, seconde, tierce... il faut aborder la notion d'intervalles. Vous pouvez lire pour cela l'ebook « La composition en couleur ».

Prenons la représentation en code de couleur relatif de la gamme de F majeur, telle que vous pouvez la trouver dans le « Pack Gammes » de Guitare-et-couleurs.com (image de taille réduite par rapport à celle de pack) :



Comme nous sommes en F (Fa) majeur, tous les F sont en noir. Ensuite, nous repérons sans problème les tierces (bordeaux), les quintes (orange), etc. Pour en savoir plus sur ce code de couleurs, lisez l'ebook gratuit « Les grands principes de guitare-et-couleurs ».

Si nous reprenons notre tablature, colorisée cette fois avec le code de couleur dit « relatif »…

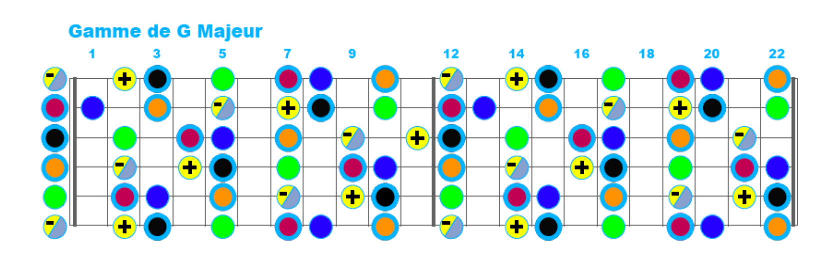
```
E5 |--------------|-----------|------------|----------|
B4 |--------------|-----------|------------|----------|
G4 |4----------2--|-2-0-2-0---|---------2--|-2-0-2----|
D4 |4---3---3-----|-----------|-3---3------|----------|
A3 |--------------|-----------|------------|----------|
E3 |--------------|-----------|------------|----------|
```

… nous repérons instantanément que ce sont les toniques, tierce et seconde qui sont jouées dans ces premières mesures du morceau.

Il devient très facile :

- **de les jouer à un autre endroit du manche :** sur la représentation de la gamme ci-dessus, il suffit de choisir d'autres points à un autre endroit du manche, ce qui revient à…
- **…transposer le morceau**, c'est-à-dire à le jouer dans une autre tonalité : on joue toujours les mêmes couleurs, mais décalées du nombre de cases approprié. Par exemple, si l'on veut jouer en G (Sol) majeur, on va monter de 2 cases, puisque G est séparé de F d'un ton (une case = ½ ton).

Le schéma ci-dessous représente la gamme de G (Sol) majeur (version réduite extraite encore une fois du « Pack Gammes » de Guitare-et-couleurs.com). Vous constaterez que les points noirs, bordeaux, oranges, etc. sont bien décalés d'un ton par rapport à leurs homologues de la gamme de F (Fa) majeur. Mais leur position relative reste la même :



Pouvoir instantanément, grâce aux couleurs, visualiser la nature des notes que l'on joue présente bien d'autres avantages : pour la composition, l'improvisation, le repérage des accords, des positions de jeu…

Je suis sûr que les plus avancés parmi vous mesurent déjà tout l'intérêt de cette représentation en couleur !

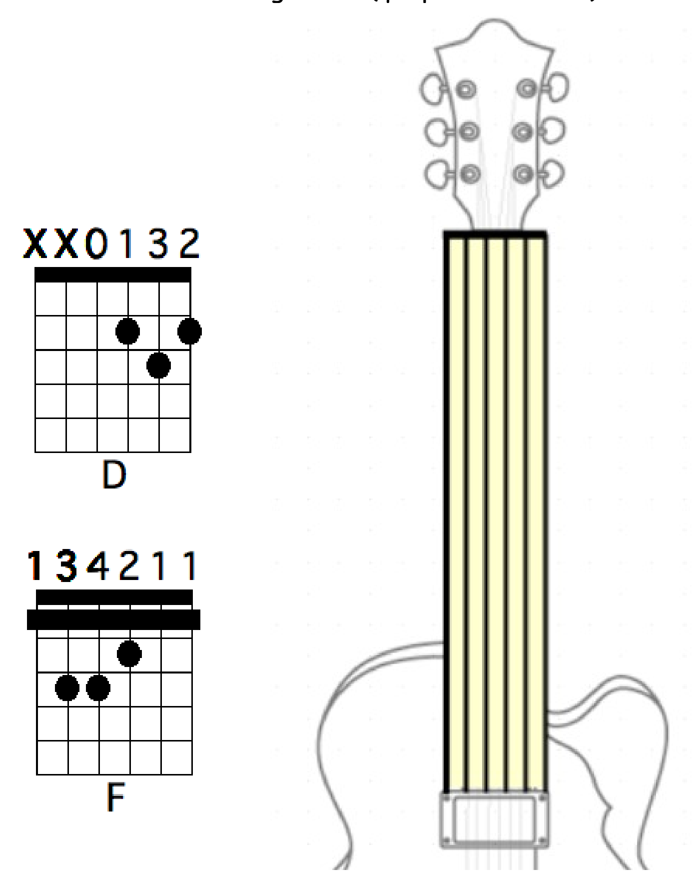
Je ne refais pas de vidéo pour l'illustrer, mais vous vous doutez sûrement que Harmony Assistant permet aussi de jouer le morceau sur une représentation du manche avec les couleurs relatives.

Poursuivons maintenant avec les autres indications que nous pouvons trouver sur une tablature...

2. LES ACCORDS

Les accords, c'est quand on joue plusieurs notes ensemble.

Vous connaissez sans doute les diagrammes d'accords, qui représentent aussi les six cordes de la guitare, mais en position verticale. La corde de E (Mi) grave, la plus grosse, est à gauche et la tête de la guitare (qui porte les clés) est en haut :



L'exemple ci-dessus est une possibilité parmi bien d'autres, car il n'y a pas de règle précise dans ce domaine.

Sur ces diagrammes, les chiffres n'indiquent pas le numéro des cases sur le manche mais le numéro des doigts à poser (vous pouvez toujours faire autrement, mais ces positions ont été expérimentées comme les plus confortables). Les doigts sont numérotés ainsi :

1 = index – 2 = majeur – 3 = annulaire – 4 = auriculaire – 5 = pouce

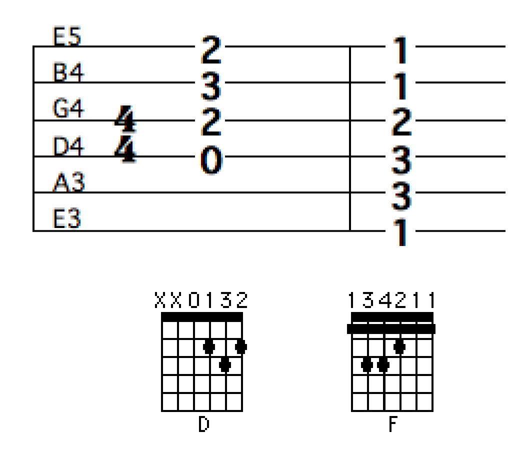
Parfois, ces numéros sont écrits directement à la place des points, directement sur le diagramme. Et le zéro indique toujours la corde jouée à vide.

Pour en revenir aux tablatures, il va être très facile d'y représenter les accords ci-dessus :

```
        D          F
e |----2---------1------
B |----3---------1------
G |----2---------2------
D |----0---------3------
A |--------------3------
E |--------------1------
```

Contrairement aux diagrammes, la représentation est horizontale et les numéros ne correspondent pas au nom des doigts[7] mais aux cases où il faudra appuyer sur la corde.

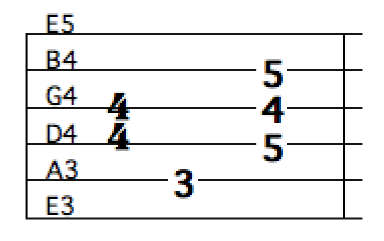
Donc, exactement comme pour les notes individuelles, à la différence près que celles-ci sont superposées pour indiquer qu'elles sont jouées simultanément. En général, le nom de l'accord est mentionné. Et parfois même le diagramme (au-dessus ou au-dessous de la tablature) :

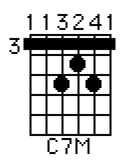


L'avantage d'associer les deux est que vous cumulez les sources d'information :

- cases jouées pour la tablature (pas forcément toutes celles de l'accord),
- nom de l'accord et position des doigts pour le diagramme.

La tablature pourra aussi indiquer comment jouer l'accord. Par exemple, celui-ci peut être joué en deux temps : la basse d'abord, et les autres notes ensuite :





7 Ce qui d'ailleurs, avec un minimum d'expérience, devient vite inutile. Le guitariste, même débutant, comprend vite comment positionner ses doigts de façon confortable et fluide : il lui suffit de faire différents essais pour mémoriser définitivement la position la plus efficace.

Le chiffre 3 à côté du barré indique que celui-ci est à la case 3.

Vous pouvez soit poser l'accord complet comme indiqué sur le diagramme et ne jouer que les notes mentionnées sur la tablature, soit ne pas poser l'accord et jouer seulement ces dernières notes si le barré vous pose problème.

La tablature peut également indiquer le nom des accords d'accompagnement d'une mélodie. Un autre musicien saura ainsi quels accords jouer pour vous accompagner. Et vous pouvez en profiter pour mieux comprendre l'harmonisation du morceau. Vous pouvez en savoir plus à ce sujet (l'harmonisation) en consultant les documents suivants : « La composition en couleur » et le « Pack Gammes » (en particulier les fiches sur l'harmonisation des principales gammes).

Et dans la foulée, on peut aussi y joindre les paroles. Exemple :

```
    A   la claire  fontaine  m'en allant promener,
e|---|----------|---------|-----------|---------|
B|---|----------|---------|-----------|---------|
G|---|----2--2--|0--2--0--|--------2--|2--0--2--|
D|-3-|3---------|---------|3---3------|---------|
A|---|----------|---------|-----------|---------|
E|---|----------|---------|-----------|---------|
    F          Bb             F       Bb        F
```

Cela fait déjà pas mal d'informations concentrées sur quelques lignes. Mais il nous manque la possibilité d'indiquer d'une façon claire et immédiatement déchiffrable :

- le nom des notes composant l'accord (C, D, E, etc.)
- ou la nature de ces notes au sein de la tonalité (tonique, tierce, etc.)

le choix de l'un ou de l'autre se faisant en fonction de notre besoin du moment.

C'est là que les couleurs sont particulièrement bienvenues ! Voyons cela de plus près…

2.1. Les accords en mode de couleur « absolu »

Il suffit de demander à Harmony Assistant de coloriser les notes de l'accord. Et immédiatement, on peut les identifier et les comparer à la représentation du manche en couleurs.

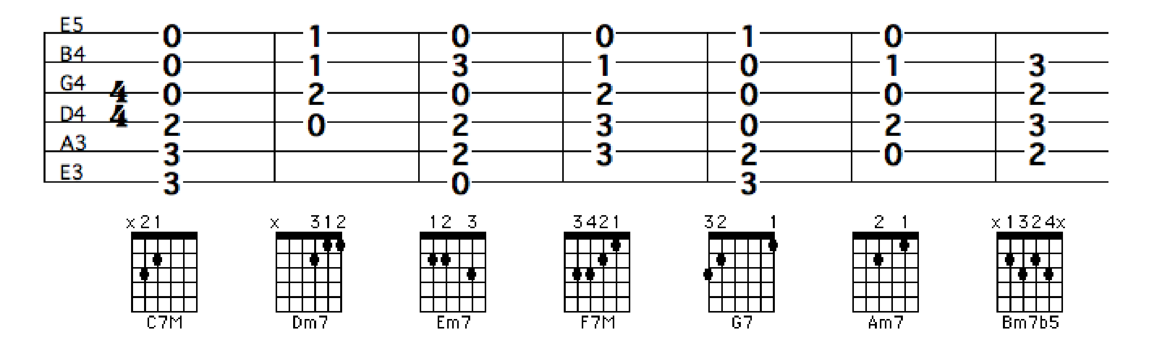
Voici un exemple sur la série d'accords correspondant à la tonalité de C (Do) Majeur. Pour en savoir plus sur cette notion de tonalité, vous pouvez vous référer aux documents suivants : « La composition en couleur » et « Pack Gammes ».

Les accords de C Majeur sont les suivants (les chiffres romains représentent les degrés de la gamme de C Majeur, colorisés selon le code relatif) :

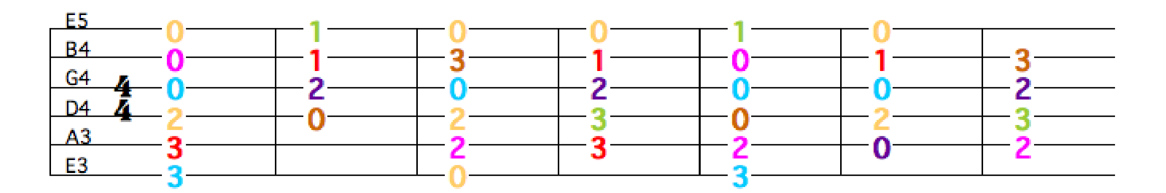


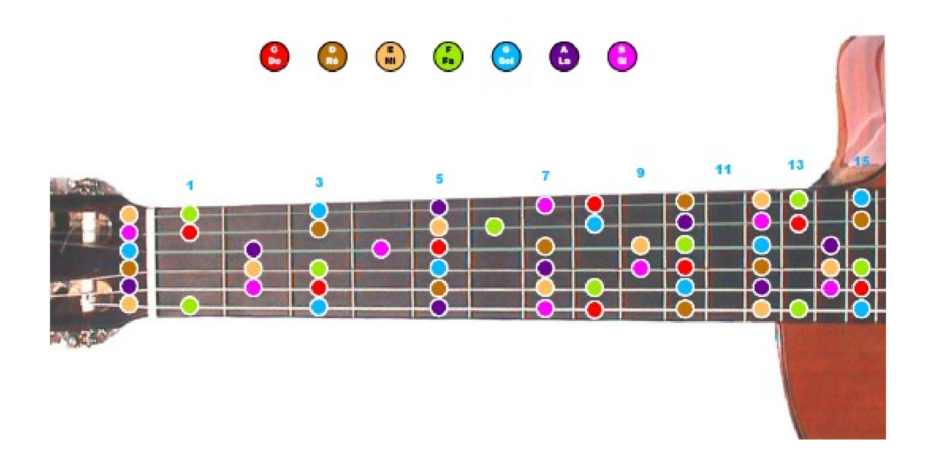
	I	II	III	IV	V	VI	VII
C	CM7	Dm7	Em7	FM7	G7	Am7	Bm7b5

Voici ces accords représentés sur une tablature avec les diagrammes :



C'est déjà intéressant. Mais maintenant, voyez la différence quand on les représente sur une tablature colorisée en mode « absolu » : vous pouvez maintenant identifier instantanément le **nom des notes** qui composent ces accords et les rapprocher du schéma du manche en couleur (que vous trouverez dans le pack ebook-vidéo « Apprenez facilement la manche de la guitare » et dont je reproduis à nouveau ci-dessous l'une des pages en miniature) :





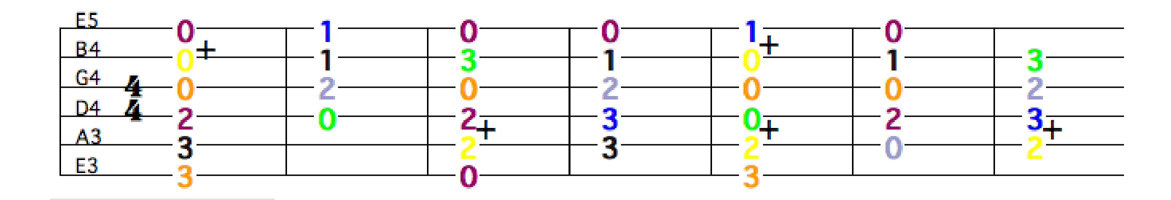
Vous avez là un moyen puissant de vous familiariser avec le manche de la guitare, sans faire de gros efforts « intellectuels » mais en laissant plutôt votre « cerveau droit », l'hémisphère qui traite les informations d'une façon globale et artistique, enregistrer ces informations sans avoir à fournir un effort soutenu de concentration.

La seule limitation de Harmony Assistant, c'est qu'il colorise la tablature mais pas les diagrammes d'accords. Ce qui, en pratique, n'est pas si gênant.

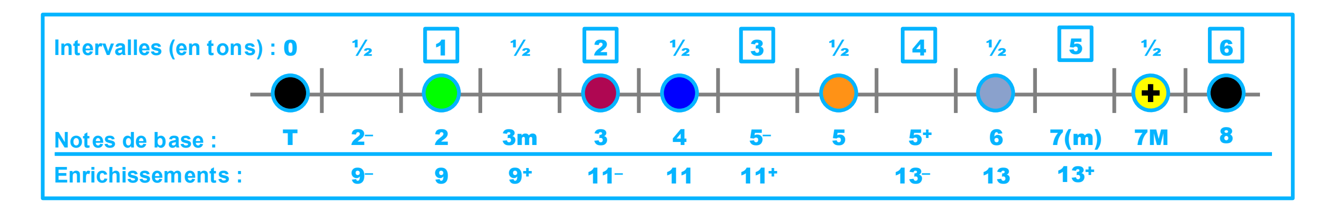
De plus, c'est surtout le mode de colorisation « relatif » qui présente un intérêt pour les accords, car il permet de les transposer « en pleine conscience ». Pour en savoir plus, consultez « Les accords en couleurs ». Les accords y sont abordés d'une façon originale, visant à en faciliter la compréhension et la mémorisation.

2.2. Les accords en mode de couleur « relatif »

Voici ce que devient la même tablature :



Vous retrouvez instantanément la nature des intervalles qui composent toute gamme Majeure et qui sont représentées dans ce tableau extrait des fiches « Harmonisation des principales gammes », qui font partie du « Pack Gammes » déjà évoqué :



Vous pouvez y observer la représentation en code de couleur relatif de tous les intervalles envisageables dans une gamme majeure en partant de la fondamentale[8]: tonique (T) en noir, seconde (2) en vert, tierce (3) en bordeaux, quarte (4) en bleu, quinte (5) en orange et septième majeure (7M) en jaune.[9] Le signe « + » indique que la septième est majeure. Vous le retrouvez également sur la tablature.

Encore une fois, les plus avancés parmi vous comprendront tous les avantages qu'offre la possibilité d'identifier instantanément les intervalles sur la tablature !

En fait, dès qu'on veut comprendre un morceau en profondeur, on a besoin de ces données. On ne peut que mieux le jouer ensuite. De plus, ces informations deviennent indispensables si l'on veut avoir une démarche créative : improviser en sachant vraiment ce que l'on fait, retravailler l'arrangement d'un morceau, composer un nouveau morceau, etc.

Poursuivons maintenant avec les autres informations qui peuvent être représentées sur une tablature...

8 En théorie musicale, on réserve plutôt le terme de « fondamentale » aux accords, et celui de « tonique » aux gammes. Mais dans ce manuel, je les emploierai indifféremment et les représenterai par le même symbole « T ».

9 Quand je ne précise rien, c'est que les notes sont majeure ou juste. Exemple : tierce = tierce majeure.

3. LE RYTHME ET LES MESURES

On peut représenter le rythme de deux façons :

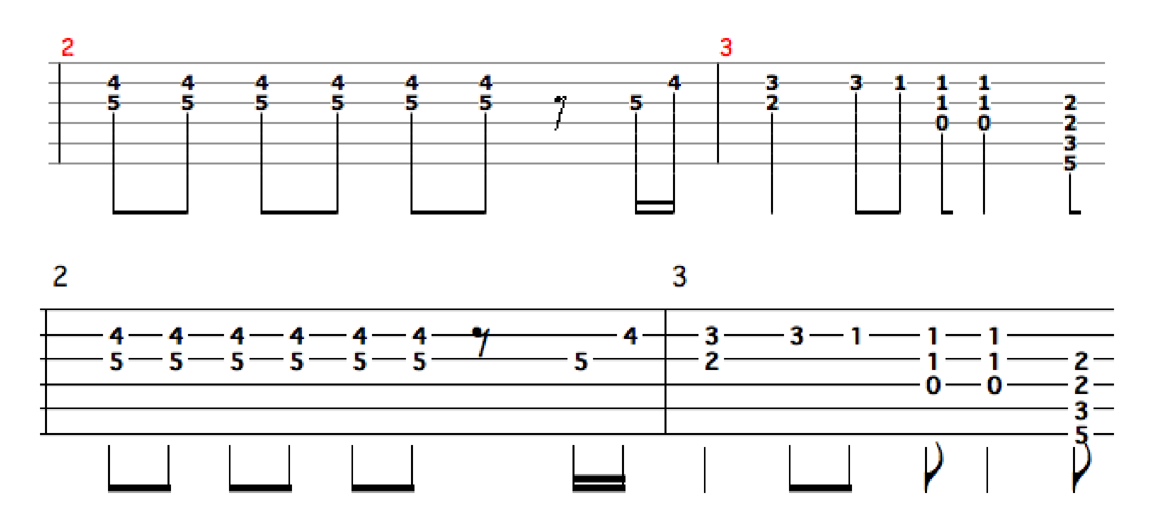
- soit directement sur la tablature
- soit sur une portée classique associée à la tablature (ce que je préfère)

3.1. Représentation directe sur la tablature

On place directement sur la tablature des hampes analogues à celles de la notation musicale classique, en les simplifiant légèrement : par exemple, un trait à la verticale du chiffre indique une noire, deux notes dont les traits verticaux sont reliés par un trait horizontal sont des croches, etc. L'absence de trait signifie que le chiffre représente une blanche.

La tablature est divisée en mesures, séparées par des barres verticales régulièrement espacées et qui la découpent en intervalles de temps égaux. Certaines tablatures ne les mentionnent pas mais il est préférable de le faire pour mieux s'y retrouver !

Voici deux exemples de notation directe sur la tablature, produits par deux logiciels différents (TuxGuitar pour le premier, Harmony Assistant pour le second) :



Vous pouvez observer que :

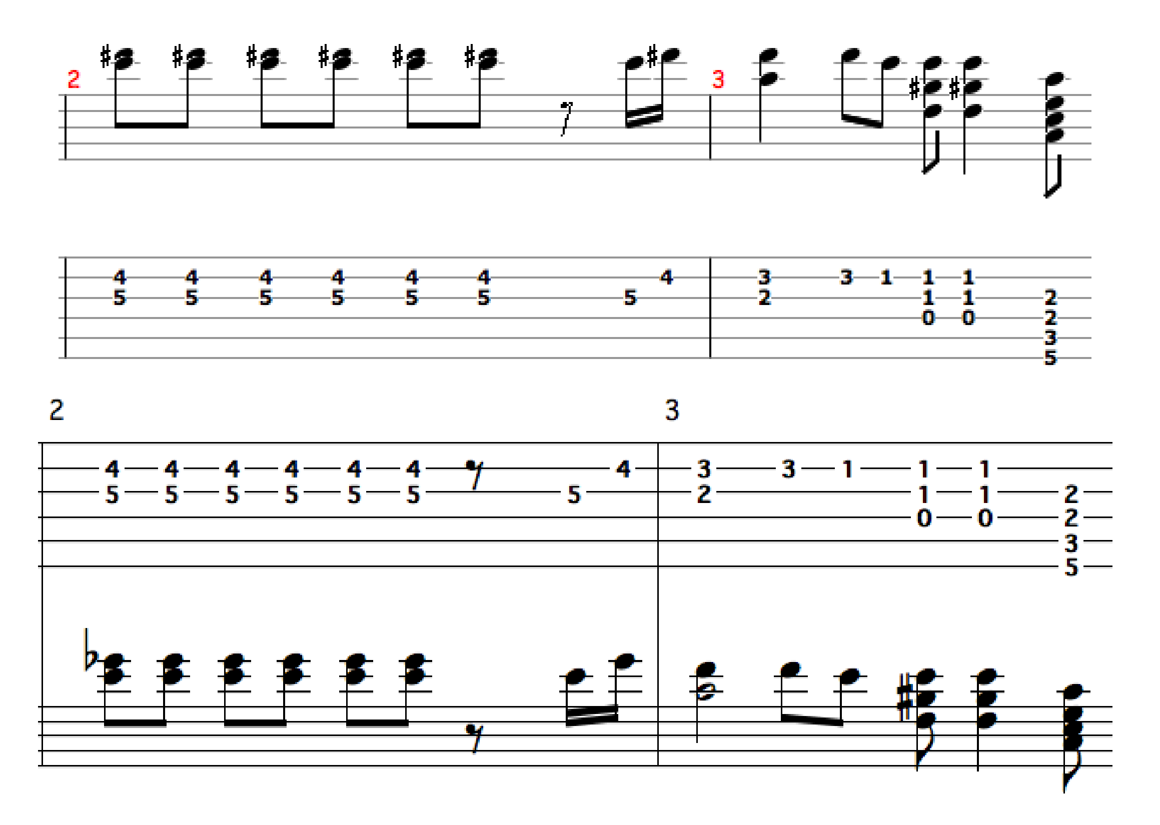
- les 6 premières notes de la mesure n°2 sont des croches
- les 2 suivantes sont des double-croches
- la première note de la mesure n°3 est une noire
- les 3 suivantes sont des croches
- l'avant-dernière une noire
- et la dernière une croche

Si ces symboles ne vous « parlent » pas, vous pouvez ouvrir cette page sur votre navigateur. Vous pourrez y voir les principaux symboles de durée et surtout, les entendre. Pour que cela fonctionne, vous devez installer un plug-in gratuit sur votre navigateur (les instructions figurent sur la page que vous allez ouvrir).

3.2. Représentation du rythme sur une portée classique associée à la tablature

C'est la solution que je préfère car cela donne en général une présentation plus claire. De plus, la portée classique va nous donner d'autres indications bien utiles et rarement présentes sur la tablature.

Voici les mêmes exemples que précédemment, avec la portée classique en plus…



3.3. La signature temps (ou division temporelle)

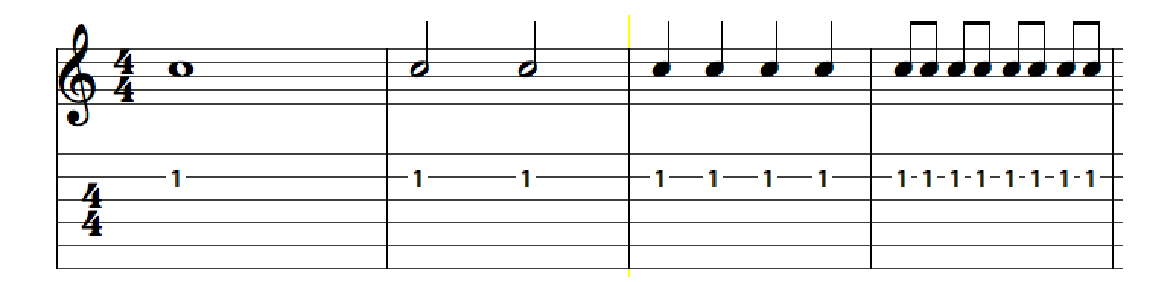
J'indique plus haut que les mesures séparent la tablature en intervalles égaux. Mais quelle est la valeur de ces intervalles ?

C'est ce que nous indique la signature temps : ce sont les deux chiffres (parfois remplacés par un symbole) qui, dans une partition, indiquent le nombre et la qualité des notes contenues dans une mesure. Les mesures sont séparées par des barres verticales placées régulièrement sur la portée.

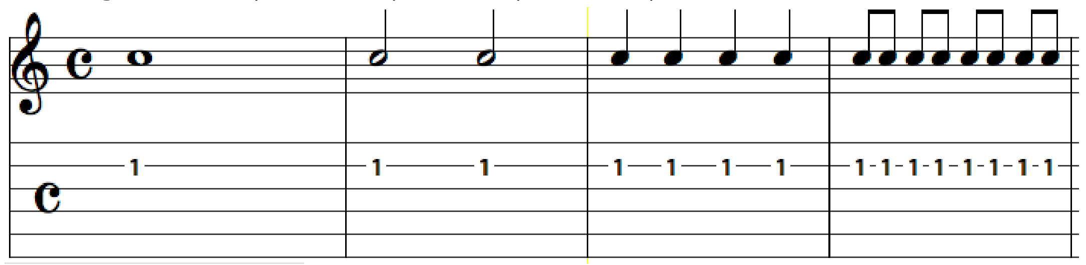
La signature temps est donc représentée par deux chiffres superposés, dont on méconnaît assez souvent la signification :

- Le nombre supérieur indique **le nombre de temps par mesure**.
- Le nombre inférieur indique **l'unité de temps** (en fraction de ronde). Exemple : la noire vaut 1/4 de ronde.

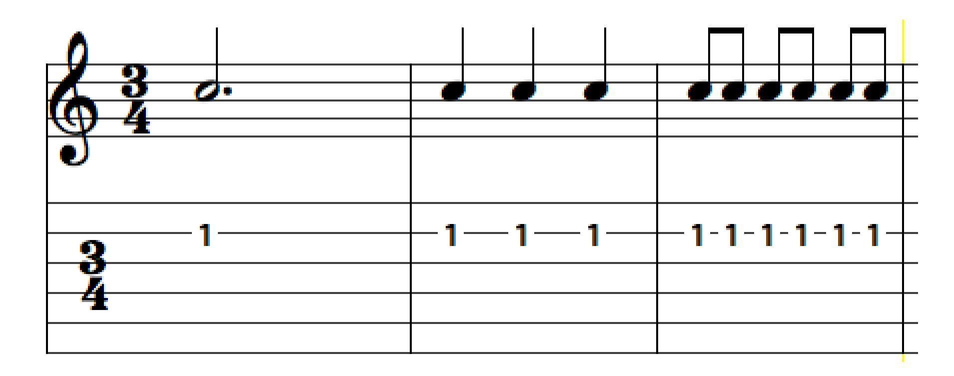
Exemple 1 : une mesure en 4/4 contient quatre temps (chiffre du haut), chaque temps valant un quart de ronde (chiffre du bas). La mesure pourra donc contenir quatre noires (4 fois 1/4 de ronde), huit croches (8 fois 1/8° de ronde), etc.



La signature temps 4/4 est parfois représentée par un C :



Exemple 2 : une mesure en 3/4 contient trois quarts de ronde : il y a 3 temps par mesure et chaque temps vaut 1/4 de ronde.



Pour synthétiser, rappelez-vous que :

- le nombre supérieur représente une « **quantité** »,
- le nombre inférieur représente une « **qualité** », c'est-à-dire une « figure de note » :
  - 1 représente la ronde ;
  - 2 représente la blanche (= une demi-ronde) ;
  - 4 représente la noire (= un quart de ronde) ;
  - 8 représente la croche (= un huitième de ronde) ;
  - 16 représente la double croche (= un seizième de ronde) ;
  - etc.

Par exemple 2/4 signifiera « une mesure à deux noires », 3/2, « une mesure à trois blanches », 6/8, « une mesure à six croches », etc.

Certes, ce sujet pourrait être développé davantage, mais ce n'est pas l'objet de cet ebook.

4. LES SYMBOLES COMPLÉMENTAIRES

Vous pouvez compléter la tablature avec une foule de symboles précisant comment jouer une note ou une succession de notes. Comme il n'existe pas de convention d'écriture « officielle » et reconnue par tous, ces symboles pourront être plus ou moins différents selon les musiciens et les logiciels.

Voici les symboles les plus courants, ceux qu'il est bon de connaître quand on débute à la guitare...

4.1. Le Hammer ou Hammer-on :

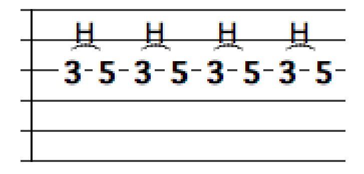
Après avoir joué une note normalement, la suivante n'est produite que par l'appui marqué (comme un petit marteau, qui se dit « hammer » en anglais) du doigt de la main gauche sur une autre case du manche, toujours sur la même corde.

Par exemple, si l'on joue une corde donnée en appuyant sur la case 3, on tape sur la case 5 avec la main gauche pour produire la note suivante, sans gratter la corde de la main droite.

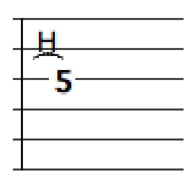
Cela peut s'écrire, sur une tablature de type « texte », avec un « h » ou un « H », ou encore avec les deux lettres « HO » :

```
e|-----------|
B|-----------|
G|-----3h5---|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

et sur une tablature produite par un logiciel (dans ce cas une série de 4 « hammer-on ») :



On peut aussi voir une note directement attaquée par un hammer. Dans ce cas, il n'y aura pas de note avant le symbole « H » :



4.2. Le Pull-Off :

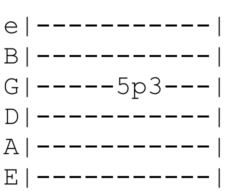
En anglais, « Pull-Off » veut dire « tirer en dehors ». C'est la technique inverse du Hammer-On.

Elle consiste à retirer le doigt (préalablement posé sur une case du manche de la guitare) ce qui a pour effet de faire sonner la note suivante simplement par le fait que la corde est légèrement accrochée par ce mouvement.

Il faut que le doigt soit retiré rapidement de la case.

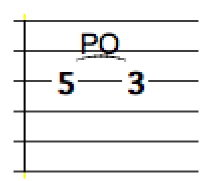
Contrairement au Hammer-On qui conduit à une note plus aigue, le Pull-Off conduit à une note plus basse, puisque la corde ainsi relâchée est nécessairement plus longue.

Sur une tablature, on utilisera le symbole « P » ou « PO » à la place du « H » dans le hammer :



```
e|-----------|
B|-----------|
G|-----5p3---|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

ou



4.3. Le Slide (Glissé)

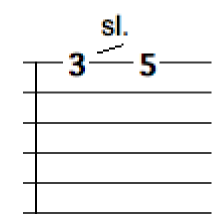
Cela consiste à faire glisser le doigt sur la même corde, d'une case à une autre. Cela peut se faire en montant ou en descendant.

4.3.1. Slide montant :

On fait glisser le doigt d'une case à l'autre vers les aigus. On peut aussi utiliser le symbole « / » :

```
e|----5/3----|
B|-----------|
G|-----------|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

ou



4.3.2. Slide descendant :

On fait glisser le doigt d'une case à l'autre vers les graves. On peut aussi utiliser le symbole « \ ». Je ne représente pas les tablatures : il vous suffit d'inverser le sens des traits sur les précédentes.

4.4. Le Bend (Tiré)

Cet effet consiste à jouer une note sur une case donnée, puis de tendre la corde sans changer de case en la rapprochant d'une autre corde (en général dans le sens des cordes graves). La corde étant plus tendue, la note produite est un peu plus aiguë.

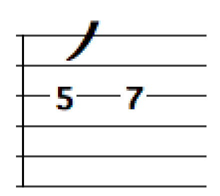
C'est une technique très employée (comme les précédentes, d'ailleurs) mais pas forcément évidente à réaliser pour que la note produite sonne juste. C'est une histoire d'entraînement.

Symbole dans les tablatures du type « texte » : « B » ou « b ».

Dans l'exemple ci-dessous, vous jouez la note en case 5 et vous poussez la corde vers le haut (donc vers les cordes graves) jusqu'à produire la note que vous obtiendriez en posant le doigt sur la case 7 ; c'est donc un bend de 1 ton[10] :

```
e|-----------|
B|-----------|
G|----5B7----|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

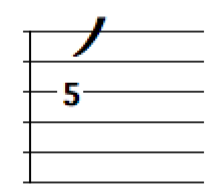
Symbole habituel dans les tablatures des logiciels spécialisés : une « apostrophe » vers le haut :



Vous pouvez aussi ne pas préciser la note de destination mais simplement la valeur du Bend en ajoutant une annotation au symbole ci-dessus… Un bend peut en effet avoir diverses valeurs, de très proche de la note initiale (par exemple 1/4 de ton, dit « bend microtonal ») à très éloigné (par exemple 2 tons ½, nettement plus difficile à réaliser !). Voyons quelques exemples ci-dessous…

4.4.1. Bend de 1 ton :

Comme son nom l'indique, il consiste à élever la note de départ de 1 ton. On n'ajoute généralement pas d'annotation au-dessus du symbole dans ce cas :

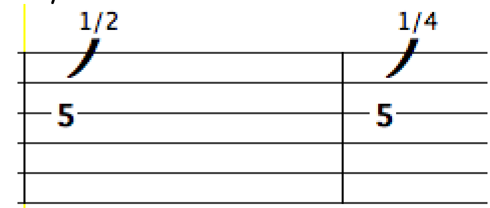


Mais sur les tablatures texte, il est parfois noté « fb » (« full bend »).

10 Puisque 2 cases = 2 fois ½ ton = 1 ton

4.4.2. Bend de ½ ou ¼ de ton... ou plus :

Si l'on veut que la tablature soit correctement jouée, on va préciser « 1/2 », « 1/4 » etc. au-dessus du symbole de base :



Il y a par ailleurs de multiples variantes du Bend montant ci-dessus. En voici quelques exemples...

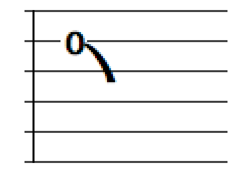
4.4.3. Reverse Bend (Tiré Inversé) :

Comme son nom l'indique, c'est l'inverse du Bend : la note est jouée alors qu'elle est déjà augmentée (par exemple d'un demi-ton), puis la corde est relâchée jusqu'à ramener la note à sa valeur normale.

Symbole sur les tablatures de type « texte » : « RB » ou « R » et parfois une flèche vers le haut « ^ » :

```
e|----0R-----|
B|-----------|
G|-----------|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

Symbole sur les tablatures produites par des logiciels : une « apostrophe » vers le bas :



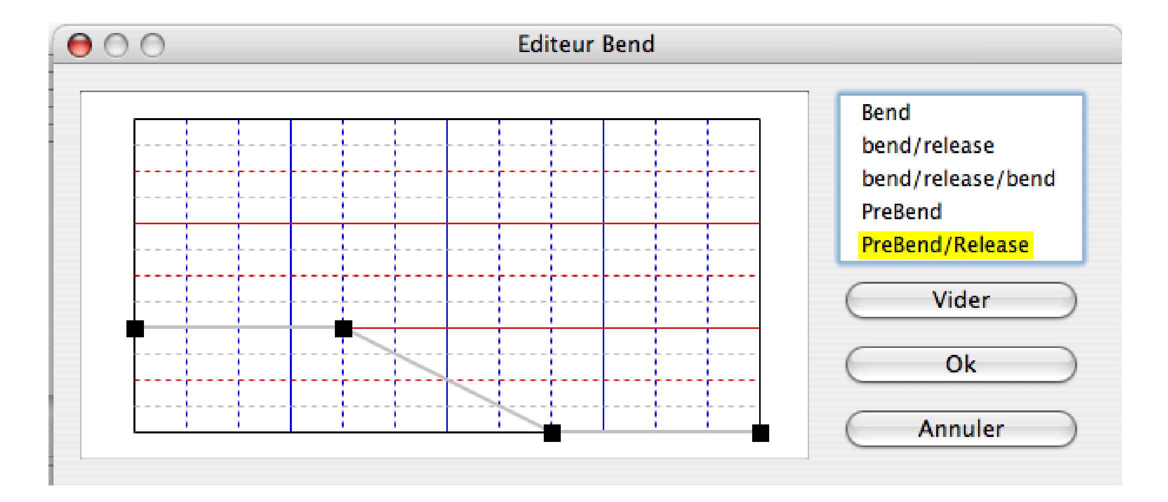
Là encore, on peut ajouter des annotations si on le juge nécessaire.

Cet effet est l'équivalent de ce que l'on trouve souvent sous l'appellation « Pré-Bend / Release Bend » (Pré-Tiré / Relâchement).

Le Pré-Bend consiste simplement à tirer la corde AVANT de jouer la note. On ne la joue que lorsque la corde est tirée.

On lâche alors la corde : c'est le Release Bend (« to release » signifie « libérer, relâcher » en anglais), jusqu'à revenir à la note d'origine.

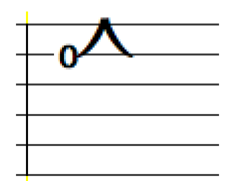
Sur des logiciels comme TuxGuitar, il y a une boite de dialogue pour paramétrer différentes formules de Bend. Mais « Reverse Bend » n'y est pas : il faut sélectionner « PreBend / Release » :



4.4.4. Bend / Release Bend (Tiré / Relâché)

Puisqu'on peut les faire séparément (Bend « montant » ou Bend « descendant »), pourquoi ne pas les faire à la suite ? On va logiquement appeler cet effet « Bend / Release Bend » ou parfois simplement « Bend / Release ».

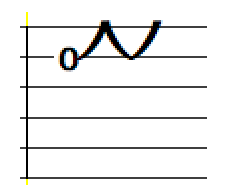
Voici un exemple de notation (Harmony Assistant) :



4.4.5. Bend / Release / Bend (Tiré / Relâché / Tiré)

Et on peut continuer comme ça... Ici, on a ajouté un Bend aux deux précédents...

Exemple de notation :



Et quand on fait une succession de Bend et de Reverse Bend, on arrive à quoi ? A un Vibrato (voir ci-dessous) !

Si vous voulez entendre quelques exemples de bends tels que peut les reproduire Harmony Assistant, cliquez ICI pour ouvrir la page correspondante dans votre navigateur.

Il y a encore bien d'autres possibilités avec le Bend, par exemple, avec plusieurs cordes :

- un Bend avec deux notes identiques au départ qui seront élevées simultanément,
- un Bend avec deux notes différentes, la plus basse étant alors élevée à la hauteur de la plus haute
- un Bend avec une corde, tenue un certain temps, pendant que l'on joue d'autres cordes, le Bend étant relâché plus tard
- etc.

C'est donc une affaire de créativité !

4.5. Le Vibrato

Il consiste à varier très rapidement la hauteur de la note (pour produire un son semblable au vibrato du violon).

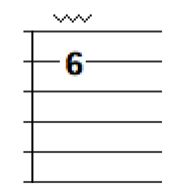
On va utiliser pour cela la main gauche, de différentes façons selon l'effet recherché :

- Le plus simple est de faire de petits bends rapides (ou lents en fonction de l'effet désiré) avec le doigt de la main gauche qui appuie sur la corde.
- Si l'on veut accélérer la vibration, on peut inclure le poignet, voire l'avant-bras, dans le mouvement.
- On peut aussi, si les frettes ne sont pas trop fines, obtenir un vibrato très léger en appuyant plus ou moins fort sur la corde à l'intérieur même de la case.

Sur les tablatures « texte », on utilisera les symboles « ~ » ou « V » :

```
e|----0~-----|
B|-----------|
G|-----------|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

Exemple de tablature obtenue avec un logiciel :



On peut aussi utiliser la barre de vibrato (whammer bar) équipant certaines guitares électriques, mais ce n'est pas l'objet de cet ebook !

Pour entendre un vibrato reproduit par Harmony Assistant, cliquez ICI.

4.6. Le coup de médiator

Je suppose que vous avez une idée de ce qu'est un médiator (également dénommé « plectre » ou « pick ») : c'est un petit outil (en plastique le plus souvent) qui sert à gratter les cordes.

Il permet un jeu plus précis, plus rapide et plus puissant qu'avec les doigts.

Il existe deux principaux types de jeu au médiator : le jeu simple et le jeu en aller-retour.

Le **jeu simple** ou **en aller** consiste à toujours attaquer la note (ou l'accord) avec un mouvement du haut vers le bas, donc vers les cordes aiguës.

Le **jeu en aller-retour** consiste à attaquer en alternant **aller** (c'est-à-dire jeu simple) et **retour** (mouvement du bas vers le haut, donc vers les cordes graves). Cette pratique permet d'acquérir une plus grande vélocité et d'avoir un jeu plus fluide.

Sur la tablature, on indique en-dessus ou en dessous de chaque note (ou de chaque accord) le coup de médiator en aller (vers les cordes aiguës) par le symbole « ⊓ » ou « Λ », et le coup de médiator en retour (vers les cordes graves) par le symbole « V ».

Ce sont des signes que vous rencontrerez notamment dans les solos, lors des passages particuliers, mais aussi dans les rythmiques pour vous donner le sens des coup de médiators.

Il vaut mieux les respecter pour prendre de bonnes habitudes dès vos débuts de guitariste.

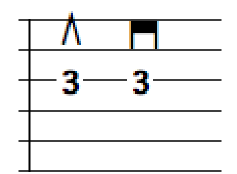
4.6.1. Coup de médiator vers le bas (aller)

Cela veut dire : vers vos pieds ou, plus guitaristiquement parlant, vers les cordes aiguës.

Sur les tablatures « texte », on utilisera plus facilement des lettres. La lettre « d » pour un mouvement vers le bas (« down ») :

```
        d
e|-----------|
B|-----------|
G|----3------|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

En tablature « logiciel », voici deux notations équivalentes :



Attention à ne pas vous tromper de repère ! La flèche indique le mouvement par rapport à la tablature et pas par rapport aux cordes en position de jeu. Sur l'image ci-dessus, la flèche pointant vers le haut, on pourrait en effet penser qu'il faut diriger le médiator vers le haut de votre guitare (vers les cordes graves). Alors que c'est le contraire que l'on veut indiquer . N'oubliez pas que la tablature est la représentation du manche de la guitare à l'envers, les cordes aiguës étant en haut de la feuille, comme quand vous regardez la guitare posée sur vos genoux.

Cependant, certains auteurs ou logiciels font exactement le contraire : la direction des flèches se réfère non pas à la tablature mais aux cordes en positon de jeu (la guitare étant verticalement devant vous). C'est tout aussi logique, d'ailleurs : le mouvement allant vers les cordes aiguës est logiquement vers le bas, d'où une flèche vers le bas pour le représenter si l'on se réfère aux cordes « physiques » (alors que si l'on se réfère à la tablature, ce mouvement va vers le haut). Il faut juste savoir quel est le repère en vigueur. Ce n'est que rarement indiqué mais en général on a vite compris en analysant le contexte.

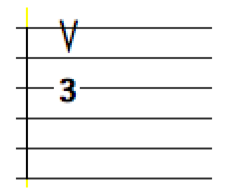
4.6.2. Coup de médiator vers le haut (retour)

Cela veut dire : vers votre tête ou, plus guitaristiquement parlant, vers les cordes graves.

Sur les tablatures « texte », on utilisera la lettre « u » pour un mouvement vers le haut (« up ») :

```
      u
e|-----------|
B|-----------|
G|----3------|
D|-----------|
A|-----------|
E|-----------|
```

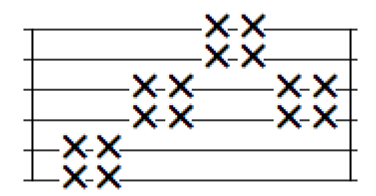
Exemple en tablature « logiciel » :



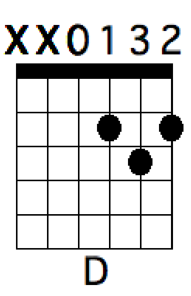
4.7. Note étouffée

C'est une note qui n'est pas jouée aussi fortement que les autres. Pour cela, on n'appuie pas à fond sur la corde côté manche (mais on la joue normalement avec la main droite). Cela donne un son percussif, sans réellement être une note, adapté notamment à servir le rythme.

On utilise le signe « **X** » pour indiquer que le son est étouffé :



Attention à ne pas confondre ce « X » avec celui qui est utilisé dans la notation des accords. Par exemple, dans le diagramme ci-dessous, les « X » signifient **« cordes à ne pas jouer »** (et les autres chiffres correspondent aux numéros des doigts à poser sur les cases) :



Cet accord de D (Ré) peut également s'écrire sous la forme xx0232, le « X » indiquant toujours de ne pas jouer la corde et les autres chiffres représentant les cases où placer les doigts.

Cela dit, sur une tablature, vous ne risquerez pas de confondre la signification du « X » si vous vous rappelez qu'**une corde non jouée n'est tout simplement pas indiquée** :

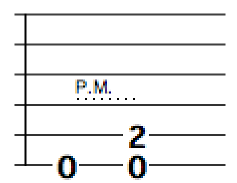
```
e-----2--------
B-----3--------
G-----2--------
D-----0--------
A--------------
E--------------
```

4.8. Palm Muting ou Palm Mute (Notes étouffées avec la paume)

Voici une autre façon d' étouffer les notes, d'une façon globale cette fois.

Les notes sont étouffées grâce à la paume de la main droite qui touche légèrement les cordes près du chevalet. C'est la partie « charnue » de la paume, qui est dans le prolongement du poignet. Parfois même, certains n'utilisent que le poignet.

On utilise les initiales « PM » avec des pointillés qui se prolongent au-dessus des notes concernées. Comme toutes les cordes sont prises en compte, cela peut aussi convenir pour des notes jouées simultanément, c'est-à-dire des accords.



4.9. Les harmoniques

Pour comprendre les harmoniques, quelques explications ne seront pas de trop. Plutôt que de répéter en moins bien ce que d'autres on parfaitement écrit, voici le lien vers les deux parties d'un excellent article sur le sujet :

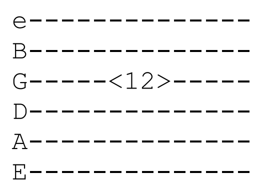
1/ Harmoniques naturelles
2/ Harmoniques artificielles

Sur les tablatures, il n'y a, comme d'habitude, pas de représentation qui fasse l'unanimité. Certains utilisent des symboles différents pour les harmoniques naturelles et artificielles, d'autre pas. C'est alors, comme souvent, le contexte qui vous éclairera.

Le symbole souvent employé est le losange, qui sera parfois placé à côté du numéro de la case. Ou bien il entourera ce numéro :

```
e--------------
B--------------
G-----<12>-----
D--------------
A--------------
E--------------
```

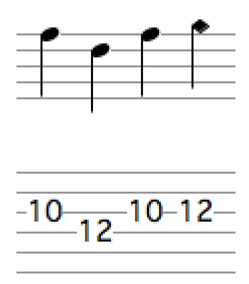
ou



Ou bien, il n'y aura des annotations au-dessus des chiffres, comme « harm. » ou « H.N. » pour « harmonique naturelle » ou « H.A. » pour « harmonique artificielle ». Ou toute autre annotation si nécessaire.

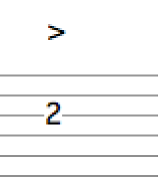


Enfin, il peut n'y avoir aucune indication sur la tablature, celle-ci figurant sur la portée classique associée. Sur l'image ci-dessous, l'harmonique est représentée par une note en forme de triangle :



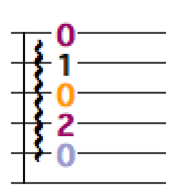
4.10. Les accents

On met le symbole « > » au-dessus d'une note que l'on veut jouer avec plus d'emphase, plus d'intensité.

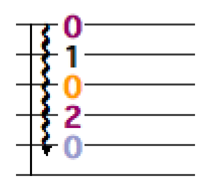


4.11. « Egrener » les notes d'un accord

Quand vous voulez indiquer qu'il ne faut jouer les notes d'une accord séparément, des graves vers les aigus, vous ajoutez le symbole suivant :



Vous pouvez même préciser le sens en ajoutant une flèche si vous voulez éviter les ambiguïtés ou si vous voulez imposer le sens inverse, c'est-dire des aigus vers les graves :



Comme il n'y a pas de standard pour ce qui concerne les symboles et annotations des tablatures, tout ce qui peut permettre d'ajouter des précisions est bienvenu.

Cliquez ICI pour écouter cet accord

4.12. Autres symboles et annotations

Ce n'est pas l'objet de cet ebook que de passer en revue la totalité des symboles et annotations pouvant accompagner une tablature. Il y en a d'ailleurs une foule, entre les symboles propres à la guitare et ceux du solfège classique : trille, tremolo, staccato, tapping, slap et j'en passe !

Vous avez déjà de quoi explorer avec ceux qui précèdent et vous pourrez toujours aller plus loin le moment venu, avec un ami guitariste, un logiciel de tablatures ou en surfant sur internet.

De plus, cette liste n'est pas limitée : vous pouvez toujours inventer de nouvelles annotations si vous pensez qu'elles sont nécessaires à la bonne interprétation de votre géniale création !

4.13. Dernier petit conseil à propos des effets ci-dessus...

Aucun logiciel, aucun enregistrement, aucune vidéo ne vous permettra de « sentir » ces effets aussi bien que si vous demandez à un guitariste plus expérimenté de vous les faire entendre et de vous montrer comment les réaliser.

Donc, n'hésitez-pas à demander aux « aînés » : ils se feront un plaisir de vous montrer leur savoir et leur savoir-faire !

Vous pouvez par exemple mettre une annonce dans un magasin de musique (ou n'importe quel endroit, d'ailleurs !), sur internet, etc. Mais je n'ai pas besoin de développer ce point : je suis sûr que vous saurez vous débrouiller !

5. QUELQUES LOGICIELS POUR ÉDITER VOS TABLATURES[11]

Je n'ai ni l'intention ni la possibilité de vous présenter ici une liste exhaustive des logiciels disponibles sur la toile. Et c'est d'ailleurs inutile : ceux qui suivent, gratuits ou peu coûteux, sont largement aptes à répondre à vos principales attentes. Vous pourrez toujours vous tourner vers des logiciels plus « professionnels » quand vous en ressentirez le besoin (le budget à prévoir ne sera pas forcément le même !).

5.1. Editeurs de tablatures format « texte »

Ce sont des éditeurs comparables au bloc-notes de windows, mais améliorés pour faciliter l'édition de tablatures, semblables à celle-ci :

```
e-----2--------
B-----3--------
G-----2--------
D-----0--------
A----------3---
E--------------
```

11 Si les liens de cette rubrique ne fonctionnent plus (les choses changent vite sur le web !), faites une recherche sur un moteur de recherche avec le nom du logiciel

5.1.1. Tabber (Windows)

Ce logiciel crée simplement et rapidement des tablatures sur 6 cordes, avec de nombreuses options, accords prédéfinis, facilités d'édition, création d'arpèges, tablature complète.

Accès au site

5.1.2. eTktab (Mac)

Il a le même objectif que le précédent, mais pour Mac. La version que vous téléchargerez est en anglais et adaptée aux claviers US, mais vous pouvez télécharger des fichiers complémentaires pour l'adapter à la langue et au clavier français.

Accès au site

5.2. Editeurs avancés de tablatures

Ce sont des logiciels capables non seulement d'éditer des tablatures, mais aussi les portées classiques associées, les principaux effets et même de les jouer : certes, le son produit n'est pas forcément extraordinaire (surtout pour les logiciels gratuits), mais il permet quand même de se faire une idée d'un morceau que l'on veut apprendre ou composer.

5.2.1. TuxGuitar (PC, Mac)

TuxGuitar n'est rien d'autre que la version libre du roi incontesté, mais payant : GuitarPro, compatible lui aussi PC et Mac. Certes, TuxGuitar ne parvient pas (encore ?) à égaler son aîné (et tant mieux pour les développeurs de GuitarPro qui n'aimeraient certainement pas se trouver au chômage !) mais il peut vous rendre bien des services.

A l'aide de TuxGuitar, vous serez capable de composer vos musiques grâce à son éditeur de partition et de tablature. Vous pourrez gérer plusieurs instruments en même temps, avec différents effets, et visualiser la position des doigts sur le manche de la guitare. Vous pouvez également utiliser ce manche pour saisir des notes sur la tablature : vous cliquez simplement sur la case correspondante du manche, comme vous le faites sur une vraie guitare. Super pratique pour saisir rapidement vos créations !

Il permet aussi d'imprimer vos partitions, et sait jouer pour vous le morceau affiché à l'écran. Un de ses grands avantages est qu'il supporte l'importation et l'exportation des fichiers GuitarPro (GP3, GP4 et GP5), extrêmement répandus sur le web.

Vous pouvez télécharger TuxGuitar ici : www.tuxguitar.com.ar.

Sur le site de GuitarPro, vous trouverez une liste de sites proposant des milliers de tablatures à ce format. De quoi vous amuser un bon moment ! Cliquez ICI.

Vous en trouverez aussi sur le site de TuxGuitar... et partout sur le web !

5.2.2. Harmony Assistant (PC, Mac)

Comme je l'ai dit, j'affectionne particulièrement ce logiciel et pas seulement parce que ses auteurs y ont intégré les codes de couleurs de guitare-et-couleurs.com.

C'est un logiciel d'édition musicale au sens large, donc pas particulièrement ciblé sur les tablatures. Il est extrêmement polyvalent, notamment parce qu'il peut se compléter de nombreux scripts créés par les auteurs du logiciels (comme les scripts de colorisation dont je parlais plus haut) ou par tout utilisateur qui le souhaite.

Même s'il n'est pas spécialisé dans l'édition des tablatures, il s'en sort plutôt bien, et souvent mieux que TuxGuitar. Les deux sont ainsi assez complémentaires : par exemple, TuxGuitar s'en sort mieux pour ouvrir des fichiers guitarpro et pour saisir des notes sur la tablature (en cliquant sur le manche) ; mais Harmony Assistant permet de les coloriser, offre des options d'éditions bien plus complètes et abouties.

L'une de ses fonctionnalités les plus spectaculaires, c'est son module « Virtual Singer » qui permet de faire chanter le logiciel. Oui, vous avez bien lu : vous écrivez les paroles et le logiciel est capable de les chanter. Bien sûr, il ne prétend pas rivaliser avec la voix humaine mais c'est un outil vraiment intéressant, par exemple pour avoir une idée de ce qu'une nouvelle chanson pourrait donner.

Harmony Assistant est payant mais son prix n'est pas abusif (comme celui de GuitarPro, d'ailleurs). De plus, il a un petit frère, Mélody Assistant, presque aussi doué que lui, qui est proposé à un prix dérisoire.

Vous pouvez toutefois télécharger la version démo de Harmony Assistant : elle a exactement les mêmes fonctionnalités que la version payante mais vous ne pouvez pas enregistrer les fichiers et l'impression est limitée à une seule page. Une solution pour contourner partiellement cette limitation est de créer vos fichiers avec TuxGuitar puis de les importer dans Harmony Assistant le temps de les lire et de les coloriser.

La version démo de Mélody Assistant, quant à elle, n'est pas limitée à l'enregistrement. Ses limitations sont : pas de changement de clef ou de signature temporelle, exportation limité à quelques secondes, filigrane sur les pages imprimées.

A vous donc de faire vos essais et votre choix.

Pour visiter le site, cliquez ICI.

Vous y trouverez notamment une page (lien « Musiques » dans le menu de gauche du site) proposant une foule de morceaux composés par des utilisateurs de tous les pays. Il y a notamment une page dédiée aux musiques comportant des tablatures : c'est ICI.

N.B. : Si vous faites une recherche avec les mots « tablature guitare » sur un moteur tel que google, vous trouverez beaucoup de site proposant des tablatures au format « texte » (.txt ou .tab le plus souvent). Sous cette forme, elles ne sont pas « jouables » par un logiciel mais vous avez deux solutions pour y parvenir :

- soit votre logiciel sait les importer (c'est le cas pour Harmony Assistant) et il ne vous reste plus qu'à écouter le résultat !
- soit vous saisissez les notes « à la main » : avec un peu d'habitude, ce n'est pas si long que ça et c'est une façon comme une autre de vous perfectionner dans le déchiffrage des tablatures !

6. EN GUISE DE CONCLUSION...

J'espère que ces quelques pages vous auront apporté une aide dans la découverte des tablatures si vous êtes débutant(e).

Et peut-être vous auront-elles permis d'aller plus loin, notamment grâce à l'usage des couleurs, si vous êtes déjà entraîné(e).

Dans tous les cas, je vous souhaite de prendre bien du plaisir avec votre guitare favorite !

TABLE DES MATIÈRES